БК·ОБЗОР

Пробный номер
ИЮЛЬ' 92

фирмы „СНЕК„

Здравствуйте!

Вы держите в руках пробный номер нашего бюллетеня.

Мы планируем, начиная с 1 сентября 1992 года издавать один раз в 3 месяца бюллетень, ссстоящий из новостей, полезных советов, уроков программирования, обзора новинок в программном обеспечении, рекламы, интервью с известными программистами и многого другого.

При подготовке мы будем использовать материалы «ИНФО», «Вычислительная техника и ее применение», компьютерных газет типа КПСС, NEWS, МТ, других изданий, собственные материалы.

Обращаемся ко всем энтузиастам с просьбой присылать свои материалы нам. Если у вас интересные разработки, наблюдения, словом все, что может быть интересно «ВКашникам» - пишите нам!

Если у вас есть вопросы - задавайте их нам!

Объем обзора (ориентировочно) - не менее 16 страниц формата А4.

Второй номер мы планируем выпустить в ноябре-декабре.

Внимание! Конкурс!
Первый приз - 5000 рублей!

Фирма «СНЕК» объявляет конкурс на лучшую новую игровую программу для БК-0010-01.

Программы должны отвечать следующим требованиям:

- написаны в кодах;

- в самой программе должно быть сообщение, что программа предоставлена для конкурса фирмы «СНЕК», а также желательно (но не обязательно) рекламное сообщение о нашей фирме;

- должны быть новыми, не «ходящими по рукам». Если к моменту получения программы от автора она уже будет получена нами из других источников, то на конкурс она приниматься не будет;

- кассета с программой должна быть отправлена не позднее 1 сентября 1992 года;

- если программа защищена от копирования, нам должен быть предоставлен копировщик.

Из 25-30 лучших программ будет составлен сборник «Конкурс СНЕК N1".

Все авторы, чьи программы войдут в этот сборник, получат его бесплатно. Автор лучшей (по нашему мнению) программы получит 5000 рублей. Автор программы, занявшей 2 место,

(Окончание на 2 стр.)

Сегодня в выпуске:

Объявлен конкурс на лучшую программу для БК.

Наш хит-парад.

Полезные советы.

Как поставить или снять защиту.

Реклама трех новых игровых сборников фирмы «СНЕК»

Что новенького у Бориса Бортника и его BIL Corp.

Что такое «Soft of future» - интервью с представителем фирмы.

Анонс!

- *В следующем выпуске БК-ОБЗОРА*
- *Борис Бортник отвечает на ваши вопросы.*
- *Советы «Великих», или «Как это делается».*
- *Итоги наших хит-парадов.*
- *Самоучитель «Сделай игру сам».*
- *Реклама новых игровых сборников фирмы «СНЕК».*
- *Реклама сборников «Язык ФОРТ», «Т-язык», «Работа с текстами» и др.*

Внимание! Конкурс!
Первый приз - 5000 рублей!

(Окончание .

Начало на 1 стр.)

получит 2000 рублей, за третье место - 1000 рублей.

Приз может быть увеличенд-ля игр-сериалов (типа ДЕСАНТНИК, ИНДИАНА ДЖОНС).

Программы не рецензируются, кассеты не возвращаются. Результаты конкурса будут опубликованы в первом номере бюллетеня БК-ОБЗОР ФИРМЫ СНЕК.

Хит-парад фирмы СНЕК: Высылайте список самых лучших логических игр для БК всех времен (3 штуки);

список самых лучших динамических (или логически-динамических) игр для БК всех времен (10 штук); список 10 лучших игр, появившихся в последнее время.

Тот, кто угадает итоговое расположение игр хотя бы в одном из трех парадов, получит приз - кассету с новинками.

Если найдется (что маловероятно) тот, кто угадает расположение во всех трех парадах, то он получит приз - 3000 рублей.

В нашем обзоре мы будем бесплатно печатать объявления, рекламу на любую тему, связанную с БК, кроме объявлений типа «продаю программы для БК...». Для организаций и для частных граждан, продающих программы для БК, реклама платная.

ОБЗОР будет печататься тиражом 7-10 тысяч экземпляров и рассылаться владельцам БК. Реклама в нашем обзоре- самая эффективная. Ее увидят минимум 10000 владельцев БК от Бреста до Камчатки.

Стоимость размещения рекламы на странице формата А4 - 10000 рублей, включая НДС. 1/2 страницы А4 - 6000 рублей. Присылайте свой рекламный текст и копию платежного поручения о перечислении указанной суммы на р/с. Все желающие могут бесплатно получить краткий каталог наших программ. Для этого вам нужно отослать заявку по адресу: 142407 Ногинск - 7, а/я 53 «СНЕК».

С 1 сентября...

Внимание! Начиная с первого сентября бесплатно будет рассылаться лишь очень краткий каталог (имя программы, адрес, длина, 5-6 слов о содержании). Более подробная информация - в нашем обзоре.

В 1 номере нашего обзора, который выйдет в сентябре 1992 года, будет, кроме всего прочего, напечатана реклама новых наших игровых и системных комплектов.

Стоимость одного номера ОБЗОРА - 50 рублей, включая почтовые расходы. Рассылаться он будет наложенным платежом.

Если вы хотите получить наш обзор, но считаете, что он дороговат, мы делаем скидку: в номере будет напечатан отрезной талон, который будет давать право на скидку 30 рублей при заказе у нас прорамм. Для желающих получить первый номер бюллетеня мы печатаем отрезной талон-заявку, который необходимо вырезать, заполнить и отправить в наш адрес.

Посетите наш магазин!

Фирма «СНЕК» предлагает всем живущим в Москве и Московской области посетить наш магазин в г. Ногинске, в котором продаются наши программы.

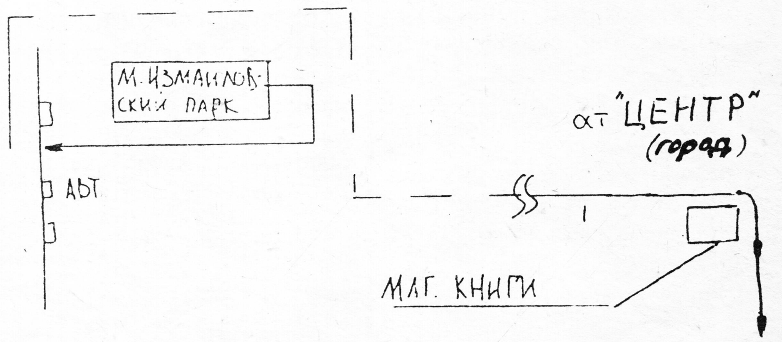
Здесь вы найдете самый большой выбор программ по самым низким ценам. Всегда в продаже не менее 20 комплектов игровых, системных, обучающих и др. программ.

Цена каждого комплекта на импортной кассете С-90 - 89 рублей. В каждый комплект входит от 25 до 70 программ.

Таких цен давно уже нет нигде, такого набора нет ни у кого!

К нам ехать не так уж и далеко! Всего 50 минут в удобном экспрессе «Икарус».

Проезд: от ст. метро «Измайловский парк» экспрессом «Москва-Ногинск» или рейсовый авт. 322 (интервал движения 15-20 мин. строго по расписанию). 50-55 минут до остановки «ЦЕНТР», магазин «Книги». Расписание работы магазина: 10-19, обед 14-15. Суббота: 9-18. Магазин закрыт в воскресенье и понедельник.



SOFT OF FUTURE - КТО ЭТО?

Появлением игры EXOLON для БК ознаменовалось восхождение на «олимп» программистов фирмы «Soft of future»(S.O.F.).

Сегодня мы предлагаем вашему вниманию интервью фирмы «CHEK»с представителем авторского коллектива.

CH. - Говорят, что DMW corp. и S.O.F. - один и тот же человек. Так ли это?

- Нет.

CH.- Сколько человек в вашей фирме?

- Двое - автор и менеджер.

CH. - Сколько программ вы уже записали?

- На нашем счету всего одна программа - EXOLON и два-три рекламных файла для фирмы «CHEK».

CH. - Правда ли, что EXOLON вы писали всего два дня?

- Нет, конечно, это результат четырехмесячной работы.

CH. - Неужели следующей игры нам придется ждать так долго?

- Трудно сказать. Дело в том, что совсем недавно мы приобрели собственный компьютер, а цветного монитора до сих пор нет. Да к тому же мешает учеба.

CH. - Правда, что вы переделываете игры со СПЕКТРУМА, а не делаете оригинальных?

- А зачем придумывать новые игры, делать графику - ведь все это уже есть и сделано на высоком профессиональном уровне. В ближайшее время мы будем заниматься только переделкой игр СПЕКТРУМА для БК. Мы просто приобщаем БК к мировому золотому фонду игр для персональных компьютеров.

CH - Какие у вас планы?

- К концу июля будет закончена игра FIST - аналог программы для СПЕКТРУМА.

CH. - Расскажите о ней более подробно.

- Это лучшая игра типа «Каратэ» для СПЕКТРУМА. Самая красочная и толковая. Она состоит из трех частей: теория. В ней вам предстоит рассмотреть все движения, получить сведения о получении ударов и способах защиты. Практика. Вы будете повторять все движения мастера. И последняя часть - бой.

CH.- А как же с играми NOMAD, DAN DARE, FREDI HARDEST, которые рекламировались вами?

- Что касается NOMAD и DAN DARE, то этими играми мы скорее всего заниматься не будем. А FREDI... будет немного позже.

CH.- С кем из распространителей программ вы сотрудничаете?

- Только с фирмой «CHEK».

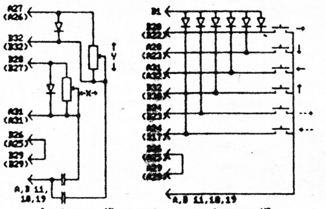
* Наша фирма является официальным распространителем программ компании «SOFT OF FUTURE».

По вопросам приобретения программ EXOLON, FREDI ONE.DEM, FIST обращайтесь по адресу: 142407 Ногинск-7 а/я 53.

Рекомендации по подключению внешних устройств к порту ввода - вывода БК - 0010

Номер контакта	Назначение
A1	Сброс
B1	ПРТ
A2	
B2	
A3	
B3	
A4	
B4	
A5	
B5	ВД4
A6	
B6	ВД6
A7	ВД7
B7	ВД5
A8	Питание +5 В
B8	»
A9	»
B9	»
A10	
B10	ВД3; мышь: сброс
A11	Общий
B11	»
A12	ВД2
B12	
A13	ВД1
B13	
A14	
B14	
A15	
B15	
A16	ВД0
B16	
A17	
B17	Мышь: курсор влево. Дискретный джойстик 2: выстрел влево
A18	Общий
B18	»
A19	»
B19	»
A20	КН1 (мышь: клавиша записи). Дискр. джойстик 1: вниз
B20	Дискр. джойстик 1: вправо
A21	
B21	
A22	
B22	КН2 (мышь: клавиша стирания). Дискр. джойстик 2: вправо
A23	Дискр. джойстик 2: вниз
B23	Мышь: курсор вниз. Дискр. джойстик 2: выстрел вправо
A24	Мышь: курсор вправо. Дискр. джойстик 1: выстрел влево
B24	Мышь: курсор вверх. Дискр. джойстик 2: выстрел вправо
A25	ИНД2 (индикация джойстика 2)
B25	
A26	Аналоговый джойстик 2: вертикальный сдвиг
B26	ИНД1 (индикация джойстика 1)
A27	Аналоговый джойстик 1: вертикальный сдвиг
B27	Аналоговый джойстик 2: горизонтальный сдвиг
A28	СТР (принтер: строб)
B28	Аналоговый джойстик 1: горизонтальный сдвиг
A29	ИНДД (индикация дискретного джойстика)
B29	ИНАД (индикация аналогового джойстика)
A30	
B30	Дискр. джойстик 2: сдвиг вверх
A31	Дискр. джойстик 1: влево. Аналоговый джойстик 1: горизонтальный сдвиг
B31	ЗП (принтер: запрос приемника)
A32	Дискр. джойстик 2: влево
B32	Дискр. джойстик 1: вверх. Аналоговый джойстик 1: вертикальный сдвиг

Предлагаемый стандарт предусматривает возможность одновременного подключения печатающего устройства (принтера), устройства ввода УВК-01 («мышь») и двух джойстиков (аналоговых или дискретных). Схемы



Джойстики №1, в скобках джойстик №2

джойстиков приведены на рисунке, а опознавание их типов происходит автоматически по наличию контрольных перемычек между контактами B26 и A29 или B29 (для джойстика 1) и контактами A25 и A29 или B29 (для джойстика 2). Например, наличие перемычек B26 — B29 и A25 — A29 означает, что подключен джойстик 1 аналогового типа и джойстик 2 дискретного типа, наличие перемычки A25 — B29 означает, что подключен только джойстик 2 аналогового типа.

Для подключения принтера используются девять выходных регистров (ВД0 - ВД7 данные и ВД8 строб) и один входной (ВВ8 ЗП). Остальные запросы (подразумевается, что они есть) заземляются на контакты A, B (11, 18, 19).

Программы защищаются

Разработка программы, будь то игровая, деловая или системная программа, результат порой значительных интеллектуальных усилий программиста, требующих от него немалых затрат времени. Труд программиста должен быть оценен соответствующим образом.

Несмотря на эти, прямо скажем, очевидные истины, организации, копирующие программное обеспечение без какого бы то ни было разрешения автора, не торопятся поделиться с ним своими доходами. Это касается, как государственных, так и большинства кооперативных организаций и частных лиц. Несанкционированное тиражирование программ не вызывает восторга у авторов программ, поэтому они прилагают усилия по защите своих программ от копирования.

Знание некоторых способов защиты программ, а также приемов, позволяющих преодолеть подобную защиту, поможет начинающим пользователям БК. В то же время мы считаем, что в основу защиты авторских прав программиста должно быть положено сознательное их уважение всеми пользователями БК и организациями, распространяющими программное обеспечение, а также Закон об охране прав на интеллектуальную собственность, необходимость принятия которого очевидна.

Можно считать программу защищенной, если ее нельзя загрузить или запустить после копирования. Мы уже рассматривали формат записи на магнитофон, принятый на компьюторе БК-0010. Этот формат используется и при копировании файлов. Читатель, по-видимому, догадывается, что для защиты программы от несанкционированного копирования, достаточно так изменить формат записи, чтобы при копировании «модифицированного» файла обычными копировщиками происходило искажение нестандартного формата или его параметров.

Простейший способ защиты - разбиение файла на две (или большее число) частей. Каждая из этих частей может иметь обычный формат. Первая часть файла является загрузчиком второй части. При этом адрес загрузки, длина и адрес запуска второй части хранятся в первой части. После считывания и запуска первая часть может обображать на экране заставку, сведения о программе и осуществлять загрузку второй части программы. Вторая часть файла должна иметь неочевидные параметры записи, например, трудно набираемое имя файла, нечетные адрес загрузки, длину файла, измененные параметры настроечной последовательности.

Если, например, в имя файла между буквами вставить код 0, то его нельзя будет набрать с клавиатуры.

В результате подобный файл нельзя скопировать с помощью отладчика. Для этого необходим специальный копировщик, способный читать первый найденный файл без указания каких-либо дополнительных параметров.

Нечетный адрес загрузки затрудняет определение адреса, начиная с которого требуется загружать файл. Загрузка такого файла с четного адреса полностью изменяет ходы всех команд, а в результате программа становится невыполняемой.

В файлах адрес загрузки может быть 730 и меньше. В результате, если воспользоваться для копирования обычным копировщиком, загружающим файл с его адреса загрузки, будет происходить автозапуск считанного файла. Для того, чтобы затруднить копирование, такие файлы снабжают еще одной «деталью». Это может быть, например, условие, что при нажатии на клавишу СТОП, происходит повторный запуск программы (в этом случае по адресу 4 записан адрес запуска программы) или не происходит никаких действий (в ячейке 4 записан адрес команды RTI - возврата из прерывания, имеющий код 2) или обеспечивается стирание всей программы (для этого в ячейке 4 достаточно указать адрес 100 000).

Как обойти защиту?

Совет 1.

Обойти защиту во всех перечисленных случаях удается с помощью экранных копировщиков, разработанных, например, Радченко или Ярошенко.

При загрузке файла параметры настроечных последовательностей не фиксируются в памяти машины, за исключением порогового значения, измеренного по входной настроечной последовательности. Впрочем, при записи файла не используется даже пороговое значение. Если изменить в файле параметры настроечных последовательностей и ввести в первую часть файла (загрузчик) анализатор настроечных последовательностей, то получим средство контроля за фактом копирования второй, основной части файла.

Изменять проще всего выходную настроечную последовательность.

Как обойти защиту?

Совет 2.

Такой файл можно копировать лишь с помощью специального копировщика, способного осуществлять запись с укороченной выходной последовательностью или вообще без нее. Впрочем, возможен иной способ копирования, предусматривающий коррекцию первой части файла, поскольку она в большинстве случаев не снабжена защитой, и к тому же обладает малой длиной. В результате не так уж сложно отыскать участок, где осуществляется анализ настроечной последовательности, и отключить его, после чего копирование программы не вызовет трудности. Впрочем, анализатор выходной настроечной последовательности может находиться и во второй, защищенной части файла.

Кирпичики ваших программ

**В этом номере, уважаемые читатели, вы найдете новую подборку программистских находок.
И. Шебалкин предлагает вводить бегущую строку следующей подпрограммой.**

```
1000 A¤=STRING¤(&H20,&H20)+A¤+
                        STRING¤(&H14,&H20)
1010 IFLEN(B¤)=1%THA%=1%ELA%=A%+1%
1020 B¤=""+MID¤(A¤,A%,&H20)
1030 ?AT(0%,10%)B¤
1040 IFINKEY¤<>""THRETELGOT1010
```

Строка задается переменной А в любом месте основной программы, а темп ее вывода на экран может быть задан параметром N% в элементарном цикле задержки, встроенном в подпрограмму между строками 1020 и 1030:

```
1023 FOI%=0%TON%
1024 NEXI%
```

Этот же автор предлагает простой способ защиты программы от несанкционированного доступа: достаточно ввести в начало уже отлаженной программы строку

```
POKE 4%,&O134602
```

и любая попытка остановить работающую программу клавишей **СТОП** приведет к исполнению команды NEW со всеми вытекающими отсюда последствиями...

Д. Баженов предлагает свой прием ввода сообщения в служебную строку.

```
10 IFPEEK(&H20)=0%TH?CHR¤(&H9B)
20 ?CHR¤(&H94)CHR¤(&H9E)CHR¤(&H91)
30POKE&H82,&H3C00
40 ?AT(0%,0%)"...сообщение...
50 POKE&H82,&H4000
```

Если к этой подпрограмме добавить три строки

```
60 POKE &H88,&H4000
70 POKE &HFFB4,&H200
            OR(PEEK(&H84)/&H40-&H28)
80 LOC&HA,&HA
```

то служебная строка с сообщением сместится в низ экрана.

Предлагаемая им же подпрограмма позволяет вдвое увеличивать размеры символов на экране.

```
5  ?CHR¤(140%)CHR¤(140%)
10 DATA &H1345,&H15C3,&H4180,&H65C3,
     &H280,&H7F43,&H10C0,&H65C0,&H280,
       &H15C1,&HA,&H15C2,&H20,&H140B,
      &H14F3,&H3E, &H7E84,&H65C3,&H40,
                          &H7E49,&H87
20 FOA%=512%TO 552%ST2%
30 REAC%
40 POKEA%,C%
50 NEXA%
60 DEFUSR=512%
70 ?AT(3%,5%)"УДВОЕННЫЙ ШРИФТ
80 A%=USR(5%)
```

А программа

```
10 IFPEEK(32%)=0%TH?CHR¤(155%)
20 ?CHR¤(12%)CHR¤(148%)CHR¤(158%)
                            CHR¤(145%)
30 POKE-50%,192%
40 POKE-50%,0%
50 IFINP(-50%,64%)TH50ELJ%=PEEK(-78%)
60 PSET(X%,Y%),2%
70 IFJ%=8%ANDX%>0%THX%=X%-1%
80 IFJ%=25%ANDX%<255%THX%=X%+1%
90 IFJ%=26%ANDY%>0%THY%=Y%-1%
100 IFJ%=27%ANDY%<239%THY%=Y%+1%
110 GOT50
```

позволяет прорисовывать линии курсорными клавишами.

Оказывается, можно прорисовывать линии не только четырьмя основными цветами палитры БК, но и произвольным их сочетанием:

```
10 CLS
20 FOI%=0%TO 239%
30 POKE138%,I%+1000%
40 LINE(0%,0%)-(255%,I%),0%
50 NEXI%
60 POKE138%,0%
```

Этот же автор рекомендует при случайном выходе в монитор БК возвращаться в Бейсик-систему без потери программы в ОЗУ с помощью команды

```
?S120170
```

а при случайном затирании текста программы командами NEW или DEL попытаться восстановить его в памяти БК командой

```
POKE&O2024,&O2026
```

Д. Шеховцов предлагает организовать плавное смещение экранной страницы подпрограммой

```
10 A%=16383%
20 FOI%=0%TO255%
30 POKE-76%PEEK(-76%)+1%
40 FOJ%=A%TOA%+63
50 POKEJ%,0%
60 NEXJ%
70 A%=J%
80 NEXI%
90 POKE-76%,728%
100 RET
```

Строка 90 может быть заменена строкой

```
90 ?CHR¤(140%)CHR¤(140%)
```

Кирпичики ваших программ

для обеспечения исходной установки ячейки 204, например для вывода сообщения в служебную строку. Естественно, это справедливо только для случая, когда служебная строка уже предварительно была погашена тем или иным способом.

В. Владимиров прислал две подпрограммы, анализирующие слово состояния дисплея (ССД).

Анализ бита 0:

```
Анализ бита 0:
10 POKE &O1000,&O104034
20 POKE &O1002,&O10015
30 POKE &O1004,&O207
40 DEFUSR=&O1000
50 IFMID¤(BIN¤(USR(A%)),15,1)<>"0"TH
                              ?CHR¤(&O233)
```

При этом вывод информации будет происходить в формате 64 символа в строке независимо от режима показа, установленного ранее.

Анализ бита 3:

```
Анализ бита 3:
50 A¤=BIN¤(USR(A%))
60 IFMID¤(A¤,12,1)<>"1"TH?
          "Включите регистр РУС"ELGOT80
70 GOT50
80 '...продолжение программы
```

Программа продолжит свою работу только при соответствующем регистровом переключении.

Подобным же образом можно организовать анализ остальных битов ССД, что расширяет возможности программиста и дает интересные решения достаточно сложных проблем.

Читатель В. Константинов более двух лет успешно использует адаптированный им для БК алгоритм генератора случайных чисел, предложенный в книге Дж. Теннанта-Смита «Бейсик для статистиков».

```
10 W1=8192
20 W2=67101323
30 W3=W1*W1-W2
40 ?"Введите число из интервала
                  1-67101322 для задания
          последовательности случайных
                                  чисел:";
50 INPW
60 W4=INT(W/W1)
70 W=W3*W4+W1*(W-W1*W4)
80 IFW>W2 TH W=W-W2
90 X=INT(100*(W/W2)+1)
100 ?X;
110 GOT60
```

Материал взят из журнала ИНФО N1 1992г.

Принимая во внимание практически полное отсутствие литературы по обучению программированию на языке БЕЙСИК для БК-0010-01 мы решили «пиратским» способом напечатать в следующем номере самоучитель «Сделай сам» (подготовлен а/о ОРИКС г. Пермь).

Этот самоучитель, по словам авторов, является единственной попыткой реально помочь пользователю компьютера БК-0010-01 создать на БЕЙСИКе игровую программу практически не уступающую по динамичности и оформлению кодовым.

Процесс создания игры показан на примере программы в «CHICK», текст которого вложен в самоучитель.

Для работы над своей программой вам потребуется пакет «МАСТЕР», его описание и программа «CHICK».

КОМПЛЕКТ 15

N	Имя файла	адрес	длина	Комментарии, автор, год
1	.CF 48. DOC	1000	24056	Профессиональный копировщик. Копирует файлы с адресом от 372 до 65000. Работает с МЛ и Дисководом, может читать файлы без имени, «срезать» заставки с длинных игр, ставит и снимает автозапуск. Автор М. Королев
2	CF 48	1000	3316	
3	KORA 1	1000	17100	Компьютерная газета юмора. В ней вы найдете все: коры, горбухи, анекдоты...
4	KORA 1. "Ы"	20000	23621	
5	ХЬЮ-КОБРА	1000	31760	Ваша задача - патрулировать воздушное пространство над горами на боевом вертолете. Вам мешают метеориты и летающие тарелки, которые могут стрелять.
6	ЗВЕЗДНЫЙ ПАТРУЛЬ	1000	31000	Вам доведено задание: приземлиться на базе внешнего охранения на астероиде и спасти оставшихся там людей. Сложность в том, что космическое пространство усеяно патрулями врага. Игра типа «Space», но враги более активны. Автор Джентуров, Краснодар
7	ПАТРУЛЬ 2	1000	24760	
8	МАФИЯ	1000	36000	Вам необходимо собрать 5 дискет, на которых записан компромат на главаря мафии. Для этого нужно бегать по лабиринтам, собирая ключи и спсаться от головорезов. Автор Джентуров, АКТ corp.
9	ИНДИАНА	1000	27760	Инжиана Джонс, или Последний крестовый поход. Игра не имеет ничего общего с одноименным пакетом игр из нашего комплекта 14. Предлагается возможность участвовать в поисках Грааля - чаши, из которой пил Иисус на тайной вечере. Чтобы попасть в хранилище, вам необходимо найти 7 ключей, пройдя древнее подземелье, опасаясь западней, монахов, топоров, призраков. Игра типа «Замок-124", но лучше.
10	ИНДИАНА 2	1000	36760	
11	ТЕРРИТОРИЯ	1000	34760	Ваша задача - пройти все очень трудные лабиринты и собрать все алмазы. Трудность в том, что героя - очень симпатичного попрыгунчика - подстерегают мины, прессы, мешает разная живность. Игра оригинальна, и среди игр-лабиринтов выделяется оригинальностью.

(Окончание на следующей странице)

КОМПЛЕКТ 15

N	Имя файла	адрес	длина	Комментарии, автор, год
				(Продолжение.)
12	ПОЛЕТ	1000	34760	Игра типа «Вертолет», «Афган», «Десантник-1". Вы летите на вертолете, бомбите все, что под вами. Вам мешают зенитки, самолеты врага и др.
13	ВЕТЕР	1000	24760	Вы летите на самолете над островами Тихого океана. Под вами-красивый пейзаж. А перед вами-враги, их нужно расстреливать.
14	NINJA. GMS	1000	36760	Одна из самых удачных игр-"КАРАТЕ". Управляя ниндзей, пройдите все подземелье с разными штучками-бумерангами, огнем, копьями, стражами и т.д.
15	КОСМОПРОХОДЦЫ	1000	27760	Вы выступаете в роли космопроходца. Ваша задача-захватить как можно больше участков Галактики. Но вот беда- Галактика кишит...
16	BALLKEEPER	1000	25760	Управляя ракеткой, забейте мяч в прорезь в стене, где висит сетка. Ракетку можно поворачивать под разными углами. На скамейках сидит публика, наверху висит информационное табло.
17	SMASH. REKL 2	1000	27146	Реклама новой игры ТЕРМИНАТОР.
18	ЗУБАСТИКИ	1000	30760	Игра по одноименному фильму. Вам нужно бегать по земле с бластером и собирать кристаллы. С неба падает дождь из яиц, когда яйцо разбивается-из него вылезает зубастик и пытается сожрать Вас.
	ЗУБАСТИКИ 2	1000	30760	
19	АКВАПЛАН	1000	37000	Оригинальная игра. Вы едете на водных лыжах за катером. Вам нужно постараться не врезаться в подводные скалы, рифы и т.д. Много этапов.
20	NICK NORMAN	1000	34760	Довольно удачная пародия на EXOLON. Отважный летчик Nick Norman потерпел аварию на неизвестной ему планете. Из-за погодных условий звездолет не может сесть и помочь ему. Придется вместе с ним топать до космодрома.

(Окончание на следующей странице.)

КОМПЛЕКТ 15

N	Имя файла	адрес	длина	Комментарии, автор, год
				(Окончание.)
21	ACADEMY	1000	34760	Оригинальная игрушка. Ваша задача - пройти все этажи заброшенной академии. Заполняя масленку - смазываете лифты и поднимается вверх. На каждом этаже полно всякой живности - птицы, шары, шатающие плиты, многое другое.
22	F - 15	1000	27000	Вам необходимо пролететь над прифронтовой полосой. Вам будет мешать авиация противника. Игра среднего уровня, но оформлена оригинально, в «спектрумовском» стиле. АКТ согр.
23	АКРОБАТ 2	720	33060	Вам необходимо пройти сложную трассу, полную преград и опасностей. Игра будет выиграна, когда Вы соберете 20 яблок. Хорошо сделанная, оригинальная игра. «Свежий» для БК сюжет. Таблица рекордов, вкл/откл. звука. АКТ согр.
24	ROBOT. SCK	760	13020	Бунт роботов. Хорошо оформленная игра с интересным сюжетом. Человек бегает по большому лабиринту (в несколько экранов), подавляя бунт роботов. Авт.Джентуров.
25	ROBOT. GME	760	25020	
26	ROBOT. OVL	26000	10000	
27	АЛЬФА	1000	30000	Ваша задача - пригнать всех ежиков в пещеру. Но ежики бестолковые и лезут под пули. Смотрите, чтобы их не перебили. Времени у Вас мало.
28	KLON	1000	33000	Ваша задача - арестовать профессора Франкенштейна. Вам будут мешать хранители. После каждой встречи с хранителем все более ясно будет видно Вам надгробный камень. Игра типа ЗАМОК 124, но лучше оформлена.
29	ТУРНИР	1000	35000	Игра написана по мотивам повести «Властелин колец». Вы, хранитель кольца, должны пройти через царство Саурона и бросить кольцо в жерло вулкана. Хорошо оформленная игра-лабиринт. Дженгуров 3.92.
30	FREDI ONE. REK	720	30716	Реклама новой программы компании SOFTOF OF FUTURE FREDI MARDEST по сюжету игры со «спектрума-ZX».
	FREDI ONE. ДЕМ	1000	26546	

КОМПЛЕКТ 16

N	Имя файла	адрес	длина	Комментарии, автор, год
1	FPF COPY 2. DOC	400	7401	Копировщик,основное назначение-установка и снятие защит типа ASTRODROM, SUPER CODEK, TOKEN PROTECTION и т.п. Реализован режим «запись с магнитофона на магнитофон».
2	FPF COPY	760	12312	
3	TPSET 1. DOC	400	20401	Программа, позволяющая установить 10 различных типов защиты на Ваши программы. Вы можете установить пароль, защитить программу от изменений, от копирования, насолить товарищам.
4	TPSET 1. SYS	400	32102	
5	SPIRIT	1000	31000	«Крутые ребята». Дженгуров 1991г. Бегаем по лабиринту, ездим на мотоциклах и собираем алмазы, отстреливаясь от хранителя.
6	PUTUP. COD	3052	20312	Какое-то существо бегает по экрану и ест клубнику. Игра не представляет особого интереса, но для Бейсика сделана довольно прилично.
7	ATOMIC. BIN	2000	3600	Вездеход пробирается под огненным дождем и электронными пушками через 15 залов. SIP корп.
8	CAVE RESCUER	732	36546	Игра типа SUBWAY, но более динамична. Самолет летит по сложному тоннелю и отстреливается от летящих навстречу врагов. Меркулов Л.
9	AIRWAR. GMS	1000	23001	Неплохо задуманная, но слабо сделанная игра. Самолет летит над океаном и островами. Должен их бомбить. Ему мешают истребители.
10	SOKOBAN	720	15001	Собрать камни на складе, передвигая их по одному. Логическая (типа «ПЕЩЕРА»). АДА CORP, 1992г.
11	SOSB. COD	3052	17646	На планете произошла авария. Под угрозой жизни 25 человек. Если не успеете-будет взрыв.
12	AIR ATTACK	732	13113	Игра среднего уровня: летим, стреляем...
13	ALARMD. BIN	2000	36000	«НАШЕСТВИЕ». Вы командир дивизиона ракет ПВО. В ваш сектор вторглись 3 НЛО. Ваша задача-уничтожить их. «АСИС», 1992г.
14	ALARMSCREEN	42000	36000	
15	ALARM. BIN	2000	36000	

(Продолжение на следующей странице)

КОМПЛЕКТ 16

N	Имя файла	адрес	длина	Комментарии, автор, год
				(Продолжение.)
16	GREEN	540	32766	Управляя пушкой, отбиваетесь от наступления целой мотострелковой дивизии. Игрушка оригинальна и интересна. NPS SOFT
17	TRAVEL. BIN	2000	35777	Очередная вариация на тему игры «SPACE»- (SW).
18	SUPERSTAR	720	15223	Очередной рекламный файл фирмы «CHEK». Особенность - после загрузки секунд 10 «распаковывается» из архиватора.
19	SUPERSTAR. EXE	720	36574	
20	HEARTEATER	760	30313	Человек бегает по лабиринту и что-то собирает, от кого-то убегает и т.д. Игра не высокого уровня. (JRICS CORP Пермь-92г.)
21	PULSAR	760	11435	Просто-таки неприличная игра. Детям не рекомендуется даже смотреть, не то что играть. Можете при помощи программы «TPSET1.SYS» поставить на нее пароль, и она станет доступна только Вам.
22	PSEVDO	760	7546	Схема создания псевдоцветного режима на ч/б мониторе. (Легче различаются синий и зеленый тона). Схема простая.
23	КАДЕТ 2	1000	35000	Пройти все комнаты замка, собирая контейнеры с препаратом х 6. Будьте осторожны, дом охраняется супербоевиками. Роботы хоть и «супер», но не бессмертные и иногда тонут в воде, но через несколько секунд снова появляются. Игра-лабиринт оформлена хорошо. AKT corp.
24	ГОНЩИК	1000	32000	Игра типа «Ветер». Космический корабль летит в межпланетном пространстве и уничтожает врагов. Не забывайте уворачиваться от планет и астероидов. AKT corp.
25	HORROR SHOW 2	760	37040	Игра является аналогом «HORROR SHOW» на «ZX». Управляя девчонкой, вам требуется собирать клады и цветы в страшном подземелье. Всего 50 лабиринтов, в которых 4 разновидности духов, висят скелеты. Игра очень хорошо оформлена. Похожа на SUPERMEN. SSV corp.

(Окончание на следующей странице).

КОМПЛЕКТ 16

N	Имя файла	адрес	длина	Комментарии, автор, год
				(Окончание.)
26	КОРИДОР	1000	37000	«Восточный коридор» - КАРАТЕ. Игра проста - пройти весь коридор, сражаясь один на один с соперником. АКТ corp.
27	DIAMOND	1000	36000	Человек ходит по лабиринту, собирает что-то, уворачивается от врагов. АКТ corp.
28	АНТИМИР	1000	32000	Вы попали в злой и враждебный антимир. Чтобы выжить, вам придется очень много потрудиться. Попробуйте отбиться от всех напастей, которые будут вас поджидать. Игра - бой - стреляйте и уворачивайтесь. АКТ corp.
29	RETURNJ	760	16020	Очень хорошего класса игра. Загрузка как на «ZX». На БК такого не было. «Возвращение Джида». Объемная, отличная графика, оригинальная. Космический мотоциклист едет по планете, отстреливаясь от соперников, огибая препятствия. SSV corp.
30	RETURNJ.1	1000	22400	
31	RETURNJ.2	1000	36000	
32	КУМИТЭ	1000	36000	«Кровавый спорт». Еще одна версия карате. ast. АКТ corp.
33	SMASH. REKL1	732	35100	Реклама новых игр фирмы SMASH - терминатор, робокоп, охотники за приведениями.

Борис Бортник сообщил, что им разработана программа FREDI HARDEST - аналог программы со «СПЕКТРУМА- ZZX». По словам автора, копия лучше оригинала. Программа рассчитана на БК-ОО11-М. Для БК-ОО1О-О1 не подходит. Мы не будем долго представлять эту игру. Достаточно того, что она сделана BIL corp.

Вниманию владельцев БК-ОО11-М. Заказы принимаются с 15.07.1992.

Пишите по адресу: **142403 Ногинск-3 а/я 33. Для BIL corp.**

• КОМПЛЕКТ 17 •

N	Имя файла	адрес	длина	Комментарии, автор, год
1	TPSET - 2.2	1000	31540	Программа, позволяющая установить 25 различных типов защиты, в том числе 3 вируса. Защита типа FERRARI, SOLDIER, устанавливает пароли, защищает программы от изменения имени, от попыток доступа в файл.
2	TPSET - 2.2	1000	20500	
3	PF COPY 2.5	720	10752	Копировщик, позволяющий копировать защищенные файлы.
4	ABORIG	1000	37000	Находитесь в стране АБОРИГЕНИЯ. Попытайтесь пройти лабиринт, который будет сдвигаться каждый раз, когда Вам придется подобрать монету или застрелить аборигена. Почти в каждой монете - сюрприз. РДС согр. А.Лимонов.
5	FALS	600	37200	DIM согр.Игра типа BOLDER DASH. Другая графика, но тот же сюжет.
6	HARD REST	700	10267	Высочайшего уровня игра. Управляя роботом, необходимо собрать луноход. Но перед нами 7 секторов, в каждом из которых по 64 комнаты, кишащих разной нечистью. Мы можем перемещаться на движущихся мостах, магнитных лифтах. Каждый новый зал - с новой, оригинальной графикой. Игра типа PLATE, но великолепное оформление, разнообразие, сложность достижения цели выводит ее в ряд лучших программ для БК. DIM согр. 1992
7	HARD. GMS	576	36117	
8	BKDEMO	540	25570	Отличная демонстрационная программа, показывающая возможности БК - звук, графику, музыку. Посмотрите и поймете, что БК - машина высшего класса.
9	SPEECH	540	32530	Речевой редактор типа ГОВОРУН, в роли оратора выступает кто-то очень похожий на Горбачева.
10	SPEECH. DOC	540	12002	
11	MAN	720	15430	Игра типа ZOID, но гораздо лучше оформлена и более динамична. Человек идет по полным опасностей пещерам. Графика в каждом экране разная, множество препятствий. Есть режим «заморозки» (Вы можете проскочить между «заснувшими» врагами). Но времени у Вас совсем мало. Игра оригинальна и увлекательна, хорошо оформлена.
12	FALKON	700	27060	АКТ согр. Среднего уровня игра, катер плывет по реке и расстреливает встречные корабли. Река напоминает дорогу в РАЛЛИ 21.
13	SCRAMBLE	720	31060	АКТ согр. Доставьте запчасти к попавшей в беду ракете. 3 этапа. Типа SPACE.
14	STARWAR	540	33666	NPC SOFT Чтобы спасти колонию землян, необходимо уничтожить генераторы. Они размещены на всех четырех планетах. Охраняют их много охранников. Мы летим на боевом космическом корабле. Игра по оформлению похожа на ZOOM, BUCK ROGERS, но более красочна, динамична, с хорошим звуковым оформлением. Все это делает игру увлекательной.
15	STAR. GAM	540	30606	

Окончание на следующей странице.

Комплект N 17

(Продолжение .)

Фирма CHEK представляет новые игры

Они выпускаются нами в продажу 15.07.92 г. В тот момент, когда готовится этот обзор, программы только разрабатываются, поэтому пояснения и имена файлов предварительны.

Но мы можем гарантировать высокий уровень программ

SSU corp. Аналог программы XENON-2 на IBM PC. Планируется установить 2-х ступенчатую систему защиты.

В игре 15 этапов, в каждом этапе свой враг, у каждого врага свои повадки. В конце каждого этапа - самый страшный враг. В конце игры - решающий бой.

Пакет игровых программ

«АРАГОН»

1.MOON-BUGGY (3 файла) 2095 год. Луна захвачена враждебными существами из галактики F-2531.

Все, кроме вас, сумели эвакуироваться. Удастся ли это вам? Дороги среди горных пейзажей планеты полны опасностей, что хранят в себе мертвые крайтеры остывшей планеты. Дерзайте, ваш броневик выдержит не одно столкновение с гуманоидами. Огромное число ваших ракет преградит дорогу пришельцев. Если вам удастся преодолеть 8 этапов Дороги Жизни, вы достигните космодрома и успешно стартуете к родной Земле. Управление от клавиатуры и джойстика, крутая музыка, динамическая графика помогут вам представить реальные условия.

2.RICK (5 файлов). Обезумивший ученый Дитрих Ма́йне, создавший огромную систему лабиринтов, полных опасностей, заключил в подземельях заложников. Освободите их!

Вы знаменитый рыцарь будущего. Люди знают вас под именем RICK. Ваш сверхмозг поможет вам в осуществлении грандиозных планов. Но будьте осторожны! Ловушки, поставленные Дитрихом, очень опасны. Управлять своими движениями вы сможете как от джойстика, так и от клавиатуры. Пополнять запасы оружия можно прямо в лабиринте.

Помните! Злой ученый позаботился о коварнейших ловушках. Помогите заложникам и вы прославитесь новым подвигом во имя добра.

3. BLOOD REVENGE (пять файлов). Версия специально для «CHEK»а.

В поисках вашего давнего врага вы забрели в великие лабиринты о. Крит. У вас нет ничего, даже оружия, чтобы защитить себя от мерзких тварей, обитающих здесь. В этой огромной западне разбросаны 13 монет. Их-то вы и должны найти. В противном случае вам нечем заплатить гангстеру, выходя из очередного лабиринта. В огромных залах вы можете отыскать 8 видов оружия. Не отчаивайтесь, если на пути - закрытая дверь. Вам поможет ключ соответствующего цвета. А некоторые стены вы сможете открыть, повернув рычаг. Нажав на клавишу KT, вы сможете определить свое положение в пещере и узнать, сколько монет вы уже собрали. Если у вас есть джойстик, то в этой игре он вам здорово пригодятся. Играйте в BLOOD REVENGE и вы не пожалеете о потраченном времени.

Итого 16 файлов.

Комплект с указанными выше программами будет поставляться в двух вариантах: N17 (защищенный) и N 17 (с копировщиками). В защищенной версии основные программы будут защищены от копирования. В версии "17 (с копировщиками)" будут записаны копировщики этих программ или авторские версии программ без защиты. Цена N17 с копировщиками - 400 рублей.

Адрес переписки 142403 г. Ногинск - 3, а/я 33

Адрес для заказов 142407 г. Ногинск - 7, а/я 53

УСЛОВИЯ ПРИЕМА ЗАКАЗОВ (01.07.1992Г.)

Стоимость записи:

1/ одного файла (2 дубля) на кассете, предоставленной нами - 8 рублей;

2/ цена чистой кассеты С-90 для выборочной записи - 75 рублей.

3/ одного файла на кассете заказчика - 10 рублей.

4/ 1-го комплекта программ на кассету заказчика - 150 рублей.

5/ Стоимость 1-го комплекта программ на предоставляемой нами кассете (кассета С-90+запись+все почтовые расходы) - 250 рублей.

Записанные кассеты высылаются наложенным платежом. Просим во избежание недоразумений не высылать деньги заранее.

****

Вниманию предприятий и организаций! Возможна оплата по безналичному расчету. При оплате по безналичному расч ту все приведенные расценки увеличиваются в 1.5 раза. Кассеты высылаются только после предварительной оплаты на р/с ТОО «Внештогсервис», фирма «СНЕК» N 1467028 в Электростальском отделении Уникомбанка МФО 211242. К заказу приложите копию платежного поручения с отметкой банка. На заказе необходимо сделать надпись: БЕЗНАЛИЧНЫЙ РАСЧЕТ.

****

Программы записываются на кассеты, предоставляемые нами. Мы гарантируем предоставление кассет с хорошей пленкой и хорошей кинематикой. (Прозрачная кассета с лентой BASF). Стоимость почтовых услуг - 25 % от суммы заказа (кассета+запись).

Мы можем записать программы и на ваших кассетах. Просим обратить внимание на то, что мы можем гарантировать 100% качество записи только в том случае, если вы пришлете новые импортные кассеты производства известных фирм Японии, ФРГ, Южной Кореи. Просим не высылать кассет типа WAGDOMS, YOKO, МК-60 и т.п. Претензии по качеству записи на таких кассетах не принимаются.

Обращаем внимание, что стоимость записи и сроки исполнения на кассетах заказчика выше, чем на предоставляемых нами. Советуем записывать программы на наших кассетах.

Для тех, кто приобретает несколько комплектов программ, предоставляются следующие льготы:

- если вы приобрели (приобретаете) у нас (не обязательно одновременно) более

5 кассет - скидка 20%, более 10 - 30%, более 15 - 40%. Внимание: все скидки распространяются только на стоимость записи комплектов (75 рублей), но не на стоимость кассет, выборочной записи и почтовых услуг.

Таблица льгот (в зависимости от количества приобретенных кассет):

1 - 5 кассеты	6 - 10 кассеты	11 - 16 кассеты	16 и далее
250 руб. каждая	225 руб. каждая	215 руб. каждая	200 руб.

Внимание! Минимальное количество заказываемых файлов на выбор - 10.

Сообщите номера комплектов, которые вы заказываете, вашу фамилию, имя, отчество и адрес. Желательно на прилагаемом бланке или аналогично оформив. Кассеты высылаются наложенным платежом.

Во избежание конфликтов по определению стоимости заказа просим вас подсчитать сумму заказа и написать следующее:

В соотвтствии с условиями от 1.07.1992г. С СУММОЙ ЗАКАЗА ___(напишите сумму)___руб. СОГЛАСЕН.

Если заказ должен выполняться по льготным расценкам, просим это отметить и расшифровать подсчет суммы, указав, когда и какие комплекты вами приобретались.

Просим заказ оформить на прилагаемом бланке (это желательно, но не обязательно).

Для тех, кто уже покупал наши кассеты, и кому мы высылали условия приема заказов, сообщаем, что все льготы, о которых сообщалось, на вас распространяются.

Гарантии качества:

Мы обязуемся бесплатно заменить кассету, которую вы считаете бракованной, или переписать (бесплатно) те файлы, которые у вас не считались. Если вы хотите заменить кассету, то высылайте ее в наш адрес, указав, когда и где она была куплена, какие файлы не считаются. Мы можем переписать (бесплатно) те файлы, которые у вас не считываются при выполнении следующего вашего заказа.

Прежде, чем высылать бракованную (по вашему мнению) кассету, просим попробовать поставить кассету на другой магнитофон или подкрутить головки.

Если вы ничего не заказали, но хотите получать информацию о новых поступлениях, просьба выслать нам чистый конверт с вашим адресом.

Заказы на выборочную запись программ выполняются в течение 14-21 дней.

Заказы на комплекты - в течение 7-10 дней. Мы оставляем за собой право высылать заказ по частям.

НАШ АДРЕС: 142407 г.Ногинск-7, а/я 53

* *

Бланк заказа на комплекты программ Дата______________________________

Фамилия, имя, отчество ____

Адрес____

____

Номера заказываемых комплектов: ______________________________________

Подсчет скидки (если есть) ____

С суммой заказа ____________ руб. Согласен ____________________________

****

Бланк заказа на выборочную запись. Дата______________________________

Фамилия, имя, отчество ____

Адрес ____

Номер заказываемой программы	Номер комплекта	Номер файла в комплекте	Имя программы

Итого файлов ________________________ на сумму ______________ руб.

Количество файлов	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Итоговая сумма	193	203	215	223	233	243	253	265	273	283	293	303

(включая кассету + почтовые расходы)